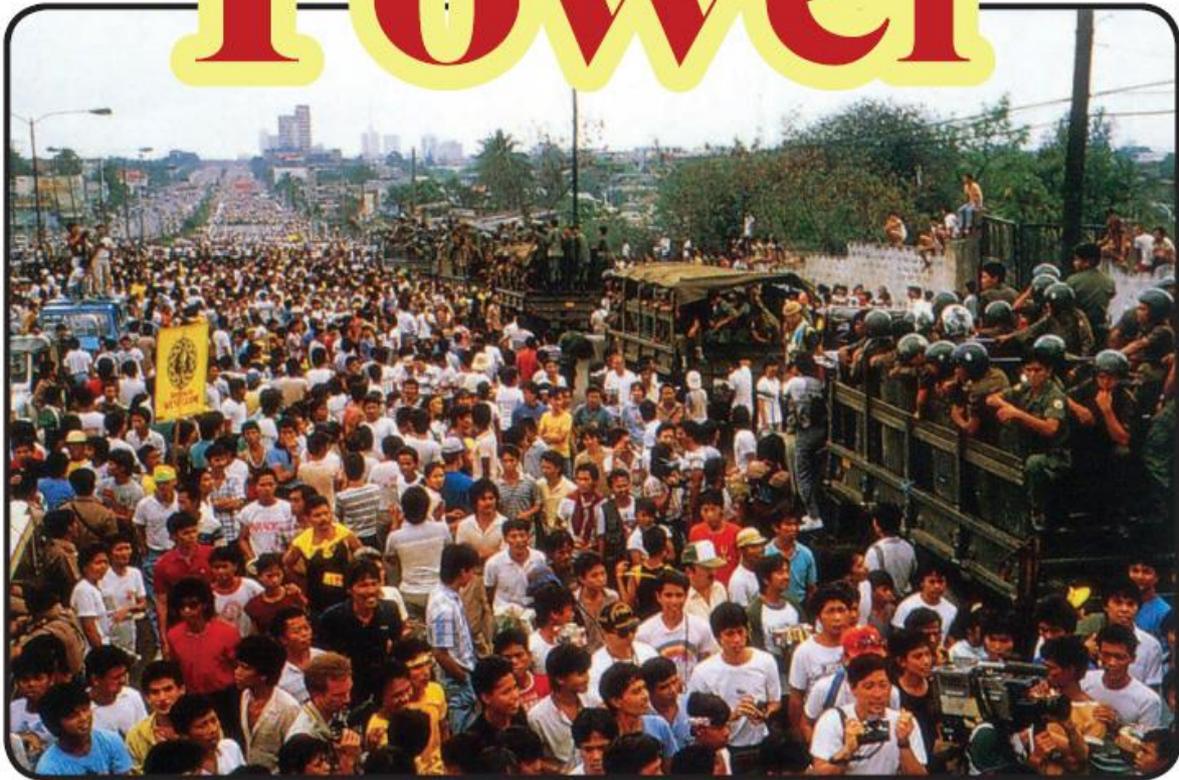


People Power



REGLAMENTO

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.0 Introducción.....	2	6.0 Rondas de Elecciones.....	16
2.0 Secuencia de Juego.....	7	7.0 Victoria.....	17
3.0 Operaciones.....	9	Índice de Términos Esenciales....	18
4.0 Actividades Especiales.....	12	Despliegue y Escenarios.....	20
5.0 Eventos, Personalidades y Actos Desesperados.....	14		

1. Introducción

People Power es un juego de tablero para 1-3 jugadores que reproduce el conflicto insurgente y contrainsurgente (COIN) de las Filipinas durante mediados de la década de 1980. *People Power* reproduce los acontecimientos sucedidos a lo largo de un período de cinco años durante los que una violenta insurgencia y un movimiento activo prodemocrático llevaron a la Revolución del “Poder del Pueblo” de 1986. Cada jugador asume el papel de una de las tres Facciones que quieren dirigir los asuntos de Filipinas: el Gobierno de Marcos, los insurgentes del Nuevo Ejército del Pueblo (BHB en filipino, NEP en castellano) y los Reformistas no violentos. Los jugadores usan acciones específicas de sus facciones y eventos históricos para lograr sus objetivos. Un mazo de cartas regula el orden de turno, los eventos, las comprobaciones de victoria y otros procesos. Reglas adicionales permiten jugar con Facciones Sin Jugador (FSJ), que permiten jugar partidas en solitario o con 2 jugadores.

People Power es el Volumen XI de la Serie de juegos COIN, que usan reglas similares para cubrir una amplia variedad de insurgencias modernas y premodernas. El Manual detalla las principales diferencias en las reglas con respecto a volúmenes anteriores.

El despliegue del juego se explica en las páginas 20-24 de este reglamento. Un índice en las páginas 18-20 enumera y define los términos esenciales del juego. Las funciones más importantes del juego se resumen en distintas hojas de ayuda para el juego.

¡Importante! Este reglamento está pensado principalmente para consultar las reglas, y no para aprender a jugar al juego. Recomendamos recurrir al Tutorial guía incluido en el Manual para aprender a jugar si no estás familiarizado con la Serie COIN.

1.1 Transcurso General de la Partida

En cada turno de *People Power* se juega una carta del mazo de Eventos. Las Facciones Elegibles actúan en el orden impreso en la parte superior de la carta, ejecutando el Evento de la carta o seleccionando de un menú de Operaciones y Actividades Especiales específicas de su Facción. Una Facción que ejecuta un Evento u Operación (en más de una casilla) pasar a estar por lo general No Elegible a la hora de actuar en la siguiente carta. Las cartas de Elecciones que aparecen mezcladas con las de Eventos proporcionan oportunidades para la victoria instantánea, obtener recursos e influenciar las

simpatías populares. Cada serie de cartas de Evento que llevan a una Ronda de Elecciones se llama “Campaña”, y la partida puede durar dos o tres Campañas, dependiendo del escenario al que se juegue.

1.2 Componentes

La caja de *People Power* incluye:

- Un tablero montado de 55 x 43 cm.
- 36 cartas de Evento, 4 cartas de Elecciones, 12 cartas de Personalidades y 9 cartas de Actos Desesperados.
- 18 cartas para las Facciones Sin Jugador.
- 74 fichas de madera, algunas con relieve (consulte “Fuerzas Disponibles” en la contraportada de este Reglamento para ver la lista completa).
- 6 cilindros con relieve.
- 6 peones blancos y 6 peones negros.
- Una plantilla de fichas.
- 3 hojas de ayuda para los Jugadores.
- 3 Tarjetas de Fuerzas Disponibles.
- Una hoja de Ayuda para las Facciones Sin Jugador.
- Tres dados de seis caras: 1 rojo, 1 amarillo y 1 azul.
- Un Manual con el trasfondo.
- 1 reglamento para las Facciones Sin Jugador (Bonifacio)
- Este reglamento

1.3 El Mapa

El mapa muestra las islas Filipinas divididas en dos tipos de casillas: Ciudades y Campo. El contador numerado que hay en el borde del tablero se llama contador del borde y se usa para registrar los Recursos, la Ayuda, el Patrocinio y los niveles de victoria actuales.

1.3.1 Casillas del Mapa. Las casillas del mapa son de Ciudad o de Campo. Las Ciudades son las casillas redondas y el Campo son las casillas irregulares limitadas por bordes claros. Ambos tipos de casilla pueden contener fichas. Cada casilla muestra un valor de Población (Pob) de 1, 2 o 5 en un pequeño cuadrado blanco. La Población afecta a la victoria por medio del Apoyo, la Oposición o la Resistencia al Gobierno (1.6), así como al Control del Gobierno (1.7). El Mar del Sur de China y el Mar de Sulu están señalados como referencia geográfica únicamente, y son partes del mapa en las que no se juega.

NOTA DEL DISEÑADOR: muchas casillas de Campo cubren una gran cantidad de islas, las cuales a menudo están conectadas por medio de redes

formales e informales de barcos pequeños y de aviones. Sin embargo, el juego trata todas estas áreas como si fueran una sola casilla, sin diferenciar entre islas individuales.

1.3.2 Adyacencia. La adyacencia afecta al movimiento de las fichas y a la ejecución de ciertos Eventos. Dos espacios que compartan un borde blanco común se consideran adyacentes.



EJEMPLO DE ADYACENCIA: Manila está adyacente tanto a Northern Luzon como a Southern Luzon. Southern Luzon está adyacente a Manila, Northern Luzon y Visayas. Northern Luzon está adyacente a Manila y Southern Luzon, pero no a Visayas.



1.3.3 Exceso. Usa las casillas “Exceso” (Overflow) para dejar fichas que superen el espacio en una casilla del mapa; coloca el marcador “Exceso” correspondiente en esta casilla para indicar dónde están actualmente dichas fichas.

1.3 Jugadores y Facciones

En este juego pueden participar hasta tres jugadores, representando cada uno a una Facción: el Gobierno (azul), el NEP (rojo) o los Reformistas (amarillo). Cada Facción es enemiga de las otras dos. Indistintamente de la cantidad de jugadores, las tres Facciones participan en el juego. Las Facciones que no llevan los jugadores se rigen por las reglas para las Facciones Sin Jugador, que se detallan en el reglamento para ellas, incluido aparte.

1.4.1 Negociaciones. Los jugadores pueden alcanzar acuerdos entre ellos en cualquier momento,

siempre ateniéndose a las reglas. Todas las negociaciones son abiertas. Una vez los jugadores llegan a algún acuerdo mientras ejecutan una Operación, Actividad Especial o Evento, o durante una Ronda de Elecciones, dicho acuerdo es vinculante. Fuera de la acción actual, ningún acuerdo es vinculante.

Las Facciones sólo pueden transferirse Recursos entre ellas, y únicamente cuando la Facción que los proporciona o los recibe está Elegible siguiendo la Secuencia de Juego.

NOTA SOBRE EL JUEGO: por ejemplo, los jugadores pueden acordar realizar un Evento que beneficie a otra Facción, seleccionar una carta de Personalidad o de Acto Desesperado específicas o cualquier cosa que puedan imaginar dentro de las opciones que normalmente tienen. También pueden acordar transferirse recursos entre dos Facciones por cualquier motivo, incluido como pago por seleccionar un plan de acción concreto, o simplemente para permitir una Operación que no sería posible de lo contrario.

1.5 Fuerzas

Las fichas de madera representan a las distintas fuerzas de las Facciones: las Tropas y la Policía del Gobierno (cubos azul oscuro y azul claro, respectivamente), las Guerrillas del NEP (octógonos rojos), los Activistas de los Reformistas (cilindros amarillos) y las Bases de cada Facción (discos planos del color de cada Facción).

Tipos de Fuerzas

Cubos del Gobierno:				
	Tropas	Policía		
Guerrillas del NEP y Activistas de los Reformistas:				
	Oculto/Inactiva	Activas		
Bases:				
	Gobierno	NEP	Reformistas	

NOTA DEL DISEÑADOR: las bases representan, no sólo vivacs y campos de entrenamiento, sino también centros políticos, administrativos y religiosos.

1.5.1 Disponibilidad, Colocación y Eliminación de Fichas. La cantidad y tipo de fichas de las que dispone cada Facción se muestran en la sección

“Fuerzas Disponibles” de la contraportada de este reglamento y en la Tarjeta de Fuerzas Disponibles de cada Facción. Las Fuerzas que no están en el mapa se dejan en sus respectivas Tarjetas de Fuerzas Disponibles a menos que se indique lo contrario. Coloca las Bases del NEP y de los Reformistas en los círculos vacíos de más a la derecha de la Tarjeta de Fuerzas Disponibles, dejando los números revelados para indicar cuántas Bases hay actualmente en el mapa. Las fichas que cada Facción tiene en su Tarjeta de Fuerzas Disponibles se identifican durante estas reglas como “Disponibles”.



Tarjeta con las Bases Disponibles del NEP. La casilla revelada de más a la derecha indica la cantidad de Bases del NEP que hay actualmente en el mapa.

Si una Operación, Actividad Especial o Evento le dice a un jugador que coloque sus propias fichas en el mapa y no tiene Disponibles, el jugador puede retirar las fichas que desee del mapa y colocarlas en otro sitio. Cualquier ficha retirada de esta manera se trata como si se hubiese colocado desde Fuerzas Disponibles (p.e., las Guerrillas se colocarían Ocultas, indistintamente de si antes estaban Activas). Cuando deba ser reemplazada una ficha que no está Disponible y el jugador decida no mover una ficha de otro sitio del mapa, la ficha que debería ser reemplazada simplemente se elimina.

EJEMPLO: el NEP podría ejecutar una Operación de Reagrupamiento incluso aunque no tuviera Guerrillas disponibles. Simplemente retiraría Guerrillas del mapa para colocarlas en cualquier casilla o casillas en las que esté permitido durante el Reagrupamiento.

1.5.2 Apilamiento. En una sola casilla del mapa sólo puede haber un máximo de dos Bases. Una casilla del mapa puede contener un marcador de Terror, un marcador de Protesta o un marcador de Huelga, pero nunca más de uno de estos marcadores (1.8). Ignora cualquier instrucción que viole estas restricciones.

1.5.3 Activas, Inactivas y Ocultas. Las fichas pueden estar Activas, Inactivas y Ocultas:

- Los cubos del Gobierno (Tropas y Policía) y las Bases de todas las Facciones siempre están Activas.

- Los Activistas Reformistas sólo (y siempre) están Activos cuando están en una casilla que tiene un marcador de Protesta (1.8). Los Activistas Activos se colocan con el símbolo hacia arriba; en caso contrario, están Inactivos y con el símbolo bocabajo. Cada vez que se coloca un marcador de Protesta en una casilla, dale la vuelta a todos los Activistas en ella a su lado Activo. Siempre que se retire un marcador de Protesta por la razón que sea (incluido cuando se gira a su cara de Huelga), deja todos los Activistas de esa casilla Inactivos. Si un Activista entra o sale de una casilla que contiene un marcador de Protesta, gíralo a Activo o Inactivo según corresponda. En una casilla nunca puede haber a la vez Activistas Activos e Inactivos.
- Al contrario que los Activistas, las Guerrillas están Activas u Ocultas individualmente. Las Guerrillas Activas tienen el símbolo hacia arriba; de lo contrario están Ocultas y tienen el símbolo hacia abajo. Cuando se colocan en el tablero durante el despliegue y desde Fuerzas Disponibles, las Guerrillas comienzan Ocultas. Las Guerrillas, al mover entre casillas durante la partida, conservan su orientación actual a menos que se especifique lo contrario.

NOTA SOBRE EL JUEGO: ciertas Operaciones y Actividades Especiales afectan (o precisan) sólo a fichas Activas, Inactivas u Ocultas.

1.5.4 Bases lo Último. Las Operaciones, Actividades Especiales y Eventos que eliminan fichas deben eliminar primero todas las fichas de la Facción objetivo que no sean Bases (Tropas, Policía, Activistas o Guerrilla) antes de poder eliminar una Base de esa Facción (a menos que una carta de Evento especifique otra cosa). Las hojas resumen de Ayuda para los Jugadores usan la frase “Bases lo Último” como recordatorio de esto.

1.6 Apoyo, Oposición y Resistencia

La alineación política de una casilla del mapa indica la actitud de la población hacia las Facciones y afecta a la victoria y a ciertas acciones. Por defecto, cada casilla es Neutral y no está a favor de ninguna Facción. El Apoyo indica que se está a favor del Gobierno, la Resistencia que se está a favor del NEP, y la Oposición, a favor de los Reformistas.

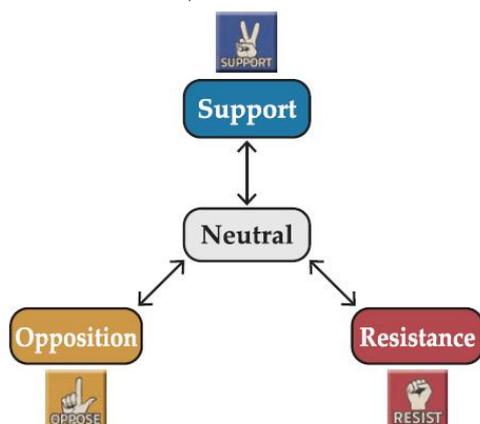
1.6.1 Señalización de la Alineación Política. La alineación política se indica en las casillas del mapa mediante la presencia de un marcador de Apoyo, Resistencia u Oposición, o bien por la ausencia de

estos marcadores si esta es Neutral. Si es necesario colocar un marcador de alineación en una casilla, colócalo en el recuadro “Neutral”, cubriendo el estatus de Neutral.



Señala la alineación política de cada casilla.

1.6.2 Modificación de la Alineación Política. Diversos efectos pueden modificar la alineación política durante la partida. Si una casilla es Neutral, puede ser modificada directamente a la alineación especificada colocando el marcador apropiado. Si una casilla ya tiene alineación, una sola modificación hacia otro de las dos alineaciones (o hacia Neutral) eliminará en su lugar el marcador de alineación actual, convirtiendo la casilla en Neutral. Una segunda modificación colocaría entonces el marcador de alineación del tipo correspondiente (como antes). Cualquier modificación hacia la alineación actual de la casilla se ignora (p.e., una modificación hacia Oposición no colocaría un segundo marcador de Oposición en una casilla que ya tenga esa alineación).



1.6.3 Establecimiento de la Alineación Política. Algunos efectos del juego pueden establecer directamente la alineación de una casilla, añadiendo o eliminando marcadores según sea necesario.

1.6.4 Oposición Total y Resistencia Total. Las condiciones de Victoria de las Facciones Reformista y NEP dependen parcialmente del valor total de la Población de todas las casillas cuya alineación sea Oposición o Resistencia, respectivamente (7.0). Actualiza el marcador de victoria de cada Facción en el contador de la parte superior del tablero a medida que tenga lugar cualquier cambio en la Oposición o la Resistencia (1.10).

1.7 Control

Las casillas del mapa están o bien Controladas por el Gobierno o por el NEP, o de no ser así están No Controladas. Todas las fichas del Gobierno y del NEP, así como todas las Bases Reformistas, se cuentan siempre a la hora de determinar el Control. Los Activistas Reformistas solo se cuentan para el Control en las casillas que también tenga un marcador de Protesta, siendo ignorados en los demás casos. La Facción del Gobierno o la del NEP Controlan una casilla si las fichas que tienen en ella superan a las de las otras dos Facciones combinadas (contando solo a los Activistas que haya en casillas con Protestas). En todos los demás casos, una casilla está No Controlada. Coloca un Marcador de Control del Gobierno o del NEP en el recuadro “No Controlada” de cualquier casilla que Controlen. La ausencia de Marcador de Control indica que la casilla está No Controlada. Los Reformistas nunca Controlan una casilla, pero sus fichas Activas pueden contribuir a la hora de impedir el Control del Gobierno o del Control del NEP. El cambio de Control es inmediato e instantáneo, y deben añadirse o eliminarse Marcadores de Control tan pronto como el Control cambie durante la partida.



EJEMPLO: en Central Mindanao, los Activistas Reformistas Activos cuentan a la hora de determinar el Control debido a la presencia del Marcador de Protesta. Si la casilla no tuviera un Marcador de Protesta, entonces el Control de Central Mindanao sería del Gobierno.

¡Importante! A la hora de determinar el Control de una casilla, cuenta sólo a los Activistas si hay un Marcador de Protesta en esa casilla, pero cuenta siempre las Bases Reformistas.

El Control de las casillas del tablero es necesario para todas las Actividades Especiales del Gobierno (4.2), permite la Acción Cívica del Gobierno y la Agitación del NEP (6.3), y determina dónde pueden redesplegarse los cubos del Gobierno (Tropas y Policía) durante la Ronda de Elecciones (6.4). La Población total de las casillas con Control del Gobierno también contribuye a la condición de victoria de la Facción del Gobierno (7.0). Actualiza el marcador de victoria de la Facción del Gobierno en el contador numerado del borde del tablero a medida que tenga lugar cualquier cambio de Control de Gobierno (1.10).

1.8 Marcadores de Terror, Protesta y Huelga



1.8.1 Terror. Hay 10 Marcadores de Terror que pueden ser colocados en las casillas mediante una Operación de Terror del NEP (3.4.4), la Actividad Especial del Gobierno Represalia (4.2.2) y algunos Eventos. Una casilla puede contener como máximo un Marcador de Terror (ignora cualquier instrucción referente a colocar Marcadores de Terror adicionales en una casilla que ya contiene uno). Los Marcadores de Terror impiden la colocación de Marcadores de Protesta o de Huelga (véase a continuación), permiten la Actividad Especial de los Reformistas Proselitismo (4.3.3) y aumentan el coste de la Acción Cívica del Gobierno y de la Agitación del NEP (6.3). Se incluyen dos Marcadores de Terror extras por si alguno se pierde.



1.8.2 Protesta y Huelga. Hay cuatro Marcadores de Protesta/Huelga de doble cara, con Protesta en una cara y Huelga en la otra. Se proporcionan dos Marcadores extra de Protesta/Huelga, pero no deben usarse más de cuatro a la vez. Estos forman una reserva conjunta compartida entre las Facciones de los Reformistas y del NEP, y son colocados o se les da la vuelta debido a diversas Operaciones, Actividades Especiales y Eventos. Los Marcadores Protesta/Huelga nunca pueden ser colocados en una casilla que contenga un marcador de Terror (1.8.1). Una casilla puede contener como máximo un marcador de Protesta/Huelga (ignora cualquier instruc-

ción referente a colocar Marcadores de Protesta/Huelga adicionales en una casilla que ya contenga uno). Si los cuatro Marcadores de Protesta/Huelga ya están colocados en el mapa, no pueden colocarse más hasta que uno de ellos sea retirado (ignora cualquier parte de una Operación, Actividad Especial o Evento que te diga que coloques un marcador que no pueda ser colocado).

Un Marcador de Protesta se retira de inmediato en el momento en el que no hay fichas de Reformistas en su casilla. Un Marcador de Huelga se retira de inmediato en el momento en el que no hay fichas del NEP en su casilla. Ambos tipos de marcadores se retiran de inmediato si se coloca un Marcador de Terror en su casilla. Un marcador de Protesta también puede ser eliminado voluntariamente con la Operación Reunión (3.3.2), o girarse para pasar a ser un Marcador de Huelga con la Actividad Especial Huelga (4.4.2), y los Marcadores de Huelga pueden girarse para pasar a ser Marcadores de Protesta con la Operación Persuasión (3.3.3).

1.9 Recursos, Ayuda y Patrocinio



En cualquier momento, cada Facción tendrá entre 0 y 40 Recursos que puede usar para pagar Operaciones (3.0). Durante la Ronda de Elecciones (6.2.1), el nivel de Ayuda (entre 0 y 40) se suma a los Recursos del Gobierno. El nivel de Patrocinio (entre 0 y 40) contribuye a la Victoria del Gobierno (7.0).



Indica los valores actuales de Recursos, Ayuda y Patrocinio en el contador numerado del borde del tablero. Los Recursos se señalan con el cilindro con relieve del color de la Facción (1.4), y la Ayuda y el Patrocinio con los Marcadores que llevan su nombre.

1.10 Marcadores de Victoria

Cada Facción tiene un marcador de victoria para registrar en el contador del borde del tablero los siguientes totales que determinan la victoria (7.0):



Control del Gobierno más Patrocinio: la suma de la Población Total de las casillas con Control del Gobierno (1.7) más Patrocinio (1.9).



Oposición más Bases de los Reformistas: la suma de la Población Total de las casillas con Oposición (1.6) más

el número de Bases Reformistas en el mapa (1.5).



Resistencia más Bases del NEP: la suma de la Población Total de las casillas con Resistencia (1.6) más el número de Bases del NEP en el mapa

(1.5).

2.0 Secuencia de Juego

2.1 Despliegue

Las instrucciones detalladas del despliegue y de los escenarios se incluyen al final de este reglamento (páginas 20-24). Escoge un escenario y decide si usar las Personalidades (5.3) y Actos Desesperados (5.4). Prepara entonces el mazo de robo y prepara los Marcadores y fichas de las Facciones según las instrucciones del escenario.

2.2 Comienzo

Empieza revelando la carta superior del mazo de robo y colocándola junto al mazo para crear un montón de cartas jugadas. La carta que hay sobre este montón es la Carta de Evento actual. Todas las cartas jugadas pueden ser inspeccionadas en cualquier momento. Las cartas del mazo de robo sólo pueden ser contadas.

2.3 Carta de Evento

Tras revelarse una Carta de Evento (5.0), cada Facción Elegible escogerá una de las opciones disponibles en el apartado del tablero Secuencia de Juego (2.3.3). Después se actualizará la elegibilidad (2.3.6) y se revelará una nueva carta, que se colocará en la parte superior del montón de cartas jugadas para continuar la partida (2.3.7).

2.3.1 Elegibilidad. Todas las Facciones comienzan la partida Elegibles, con los cilindros de Elegibilidad con relieve y del color de su Facción en la casilla “Facciones Elegibles” de la Secuencia de Juego. Todas las Facciones Elegibles pueden realizar acciones en una Carta de Evento, en el orden de Facciones (2.3.2). Las Facciones que ejecutan Operaciones no Limitadas, o que ejecutan el Evento de la Carta de Evento, estarán No Elegibles en la siguiente carta, y su cilindro de Elegibilidad se colocará en la casilla “Facciones No Elegibles” durante el mantenimiento al final de la carta (2.3.6). Todas las demás Facciones permanecen Elegibles, y cualquier Facción que estuviera previamente No Elegible pasa a estar Elegible.

2.3.2 Orden de Facciones. Los tres símbolos de las Facciones en la parte superior de cada Carta de

Evento determinan el orden en el que las Facciones Elegibles llevan a cabo sus acciones. La Facción Elegible con el símbolo de su color que esté más a la izquierda (ignorando cualquier Facción No Elegible) es la 1ª Facción Elegible y puede escoger entre ejecutar una Operación (en una o más casillas, posiblemente con una Actividad Especial), ejecutar el Evento o Pasar. La siguiente Facción Elegible que esté más a la izquierda es la 2ª Elegible, y la siguiente Facción Elegible (si la hay) es la 3ª Elegible. Los iconos sombreados detrás de cada símbolo de Facción se usan con las Facciones Sin Jugador (8.9).

¡Importante! Ignora los símbolos de las Facciones No Elegibles a la hora de determinar quién actuará el siguiente en una Carta de Evento.

2.3.3 Opciones para las Facciones Elegibles.

PRIMERA ELEGIBLE: la 1ª Facción Elegible puede ejecutar una de las siguientes opciones:

- Una Operación (3.0) con una Actividad Especial (4.0), o
- Una Operación sin una Actividad Especial, o
- Una Operación Limitada (2.3.5) en una única casilla, o
- Una de las opciones impresas en la Carta de Evento actual (5.0), o
- Pasar (2.3.4).

OPCIONES PARA LA 2ª ELEGIBLE: la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una de las siguientes opciones, dependiendo de la opción que ejecutara la 1ª Facción Elegible:

- Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Operación con una Actividad Especial, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar o una Operación sin Actividad Especial o el Evento actual.
- Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Operación sin una Actividad Especial o el Evento actual, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación (con o sin una Actividad Especial).
- La 2ª Facción Elegible siempre puede ejecutar una Operación Limitada (2.3.5) en una única casilla o escoger Pasar (2.3.4), indistintamente de lo que decidiera hacer la 1ª Facción Elegible.

OPCIONES PARA LA 3ª ELEGIBLE: la 3ª Facción Elegible puede escoger ejecutar una Operación Limitada (2.3.5) en una única casilla o Pasar (2.3.4).

Para mayor facilidad, estas opciones están representadas como casillas en la Secuencia de Juego del tablero.

NOTA PARA EL JUEGO: una Facción que ejecuta una Operación sin Actividad Especial en una sola casilla (normalmente una “Operación Limitada”) puede escoger tratar esta opción como “Sólo Operación” (si dicha opción está disponible) para impedir así el uso del Evento a una Facción Elegible posterior. Coloca su cilindro en la casilla “Sólo Op o Evento” de la Secuencia de Juego para indicar que esta opción ya no está disponible, y que esta Facción estará No Elegible para actuar en la siguiente carta.

REGISTRO DE PASOS: a medida que cada Facción Elegible completa sus acciones, mueve el cilindro de Elegibilidad con relieve del color de la Facción (1.4) de la casilla Facciones Elegibles a la casilla que se corresponda con la acción que efectuó (o, si es la Ronda de Elecciones [6.0], avanza el marcador de la Carta de Elecciones).

2.3.4 Pasar. Si cualquier Facción Elegible decide Pasar, recibe +1 Recurso (o +3 Recursos si es el Gobierno) y permanecerá Elegible en la próxima carta. La siguiente Facción Elegible reemplaza entonces a la Facción que pasó como 1ª o 2ª Facción Elegible y recibe las mismas opciones enumeradas en 2.3.3. Varias Facciones pueden Pasar en una carta. Si la última Facción Elegible Pasa, actualiza los cilindros de Elegibilidad (2.3.6) y revela la siguiente carta de Evento del mazo de robo.

2.3.5 Operación Limitada. Una Operación Limitada es una Operación en una sola casilla, sin Actividad Especial. Si la Operación Limitada es un Barrido (3.2.2) o Reunión (3.3.2), se pueden mover fichas desde múltiples casillas de origen a una casilla de destino. Si la Operación Limitada es una Marcha (3.4.2), puede implicar Guerrillas de una única casilla de origen, pero estas pueden mover a diversas casillas de destino. Si alguna Facción Elegible decide efectuar una Operación Limitada, permanecerá Elegible para el siguiente Evento que se robe. Varias Facciones pueden optar por una Operación Limitada en cada carta. La siguiente Facción Elegible, en orden, reemplaza entonces a esa Facción como 1ª o 2ª Facción Elegible y recibe las mismas opciones enumeradas antes en 2.3.3. Si la última Facción Elegible ejecuta una Operación Limitada, actualiza los Cilindros de Elegibilidad (2.3.6) y revela la siguiente Carta de Evento del mazo de robo.

2.3.6 Actualizar Elegibilidad. Una vez todas las Facciones Elegibles han llevado a cabo sus acciones, actualiza los cilindros en el apartado Secuencia de Juego de la siguiente manera:

- Mueve el Cilindro de Elegibilidad de cualquier Facción que esté en las casillas “Facciones No Elegibles”, “Operación Limitada” o Pasar” (y que no haya quedado No Elegible en la siguiente carta debido al texto del Evento ejecutado) a la casilla “Facciones Elegibles”.
- Mueve el Cilindro de Elegibilidad de cualquier Facción que esté en las casillas “Op + Actividad Especial” o “Sólo Op o Evento” a la casilla “Facciones No Elegibles” (a menos que el texto del Evento ejecutado especifique otra cosa).

2.3.7 Siguiete Carta. Tras actualizar la Elegibilidad, revela la carta superior del mazo de robo y colócala sobre el montón de cartas jugadas, boca arriba. Sigue efectuando acciones con esta nueva carta tal y como se ha descrito en los párrafos precedentes.

2.4 Cartas de Elecciones



Cuando se revela una Carta de Elecciones, se interrumpe de inmediato el transcurso normal de la partida y se lleva a cabo una Ronda de Elecciones (6.0), señalando cada fase de la Ronda de Elecciones en la Secuencia de Juego con el marcador “Elecciones”, Una vez resuelta una Carta de Elecciones, se coloca en la casilla “Cartas de Elecciones” del mapa, cubriendo cualquier carta de Elecciones anterior que ya hubiera allí.

2.4.1 Elecciones Actuales. La carta de Elecciones revelada que esté más arriba (la que se ha jugado más recientemente) en la casilla Elecciones muestra las Elecciones más recientes. Cualquier efecto de Impulso (5.2) especificado en las Elecciones está vigente hasta que sea reemplazado o cubierto por la siguiente Carta de Elecciones.

2.4.2 Elecciones Finales. Cuando la Carta de Elecciones *1986 Snap Election* sea revelada, lleva a cabo la fase de Victoria de la última Ronda de Elecciones (6.1), Si no hay Facción ganadora en esta fase, la partida termina inmediatamente y se determina la victoria (7.3).

3.0 Operaciones

3.1 Operaciones en General

Una Facción que ejecuta una Operación (Op) escoge una de las cuatro Operaciones descritas a continuación y en la Hoja de Ayuda para las Facciones, seleccionando las casillas del mapa que se verán implicadas.

Por lo general, las Operaciones cuestan Recursos por cada casilla seleccionada; la Facción que los paga debe tener suficientes Recursos para la Operación en cada casilla seleccionada.

NOTA SOBRE EL JUEGO: una Facción sin Recursos suficientes para llevar a cabo una Operación puede pedir a otra Facción que se le transfiera Recursos (1.4.1).

3.1.1 Selección de Casillas. Las casillas sólo pueden ser seleccionadas una única vez para una Operación, y pueden ser seleccionadas en cualquier orden durante el turno. Las casillas seleccionadas para Operaciones también pueden ser seleccionadas para Actividades Especiales (4.0) y viceversa.

3.1.2 Las Fichas Sólo Pueden Mover Una Vez. Durante las Operaciones que mueven fichas (Barrido del Gobierno, Reunión de los Reformistas y Marcha del NEP), cada ficha sólo puede mover como máximo una vez

3.1.3 Facciones como Objetivo. La Facción que ejecuta una Operación toma todas las decisiones relativas a objetivos, fichas a eliminar y fichas amigas que se colocarán o reemplazarán. Una vez escogidas como objetivo, las fichas de una Facción se ven afectadas hasta la máxima extensión posible.

3.1.4 Peones. Los jugadores pueden señalar las casillas seleccionadas para Operaciones (3.0) o Actividades Especiales (4.0) con los peones blancos y negros. Los peones están pensados como ayuda y no son un límite al total de casillas que pueden ser seleccionadas.

3.1.5 Operaciones Gratuitas. Ciertos Eventos (5.1.5) conceden Operaciones o Actividades Especiales gratuitas: estas no cuestan Recursos y, si son ejecutadas por una Facción que no sea la que jugó el Evento, no afectan a su Elegibilidad (2.3.6). Una Acción Cívica efectuada como parte de una Operación de Entrenamiento gratuita (3.2.1) sigue costando Recursos.

Otros requisitos y procedimientos siguen aplicándose a menos que el texto del Evento los modifique (5.1.1).

EJEMPLO: los Reformistas deciden ejecutar un Evento que permite al NEP Reagruparse gratuitamente en hasta dos casillas, y después que los Reformistas Recluten gratuitamente en hasta dos casillas. Esto no afectaría a la Elegibilidad del NEP, y los Reformistas quedarían entonces No Elegibles de manera normal, puesto que escogieron ejecutar un Evento.

3.2 Operaciones del Gobierno



El Gobierno puede escoger entre las Operaciones Entrenamiento, Barrido, Redada o Asalto.

3.2.1 Entrenamiento. El Entrenamiento permite al Gobierno añadir fichas (1.5) y puede aumentar el Apoyo (1.6). Selecciona cualquier cantidad de Ciudades, y cualquier cantidad de casillas de Campo que tengan Control del Gobierno o Base del Gobierno. Paga 2 Recursos por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: primero, en cada Ciudad seleccionada, y en cada casilla de Campo con Base del Gobierno, coloca hasta cuatro nuevos cubos (en cualquier combinación de Tropas y Policía Disponibles). A continuación, en una de las casillas seleccionadas que tenga Control del Gobierno, puedes ELEGIR:

- Reemplazar tres cubos cualesquiera con una Base del Gobierno (respetando el límite de apilamiento, 1.5.2), O
- Realizar una Acción Cívica para eliminar el Marcador de Terror (si lo hay) y modificar la casilla dos veces hacia Apoyo. La casilla debe tener Control del Gobierno, al menos 1 Tropa, al menos 1 Policía, y no puede tener un Marcador de Protesta o de Huelga. La Acción Cívica cuesta 2 Recursos por Terror eliminado y por cada modificación hacia Apoyo, aunque la Operación de Entrenamiento fuera gratuita (3.1.5, 5.1.5).

NOTA SOBRE EL JUEGO: colocar una Base o llevar a cabo una Acción Cívica puede tener lugar en una casilla de Entrenamiento, además de la posibilidad de colocar allí cubos primero. Si esta es una Operación Limitada, la colocación de la Base adicional o la Acción Cívica sólo puede tener lugar en esa única casilla seleccionada para Entrenamiento.

3.2.2 Barrido. El Barrido permite mover Tropas y Policía y puede Activar Guerrillas enemigas. Selecciona cualquier cantidad de casillas como destino. Paga 2 Recursos por casilla de destino seleccionada. Si es una Operación Limitada (2.3.5), todos los cubos que muevan deben acabar en esa única casilla de destino, pero pueden venir desde cualquier cantidad de casillas.

PROCEDIMIENTO: primero, y simultáneamente, mueve tantos cubos como desees desde casillas que no tenga Marcadores de Protesta o Huelga a tantas casillas de destino como desees (no es necesario que estén adyacentes). A continuación, en cada casilla de destino seleccionada, Activa (1.5.3) una Guerrilla por cada dos Tropas que haya ahora presentes en esa casilla (las que movieron y las que ya estaban allí, redondeando hacia abajo los totales impares). Si una casilla destino seleccionada es una Ciudad, Activa en su lugar una Guerrilla por cada dos cubos (Tropas o Policía) que haya ahora allí (redondeando hacia abajo).

EJEMPLO DE BARRIDO: el Gobierno selecciona Manila para un Barrido. Mueve allí dos Tropas de Zamboanga y dos Tropas de Southern Luzon. Otras Tropas o Policía también podrían mover a Manila desde cualquier cantidad de casillas sin Protestas ni Huelgas. A continuación, se activará una Guerrilla por cada dos cubos que haya ahora allí.

NOTA PARA EL JUEGO: es posible seleccionar una casilla para Barrido simplemente para Activar Guerrillas con cubos que ya están allí, sin mover cubos adicionales. El Barrido permite mover cubos entre casillas del tablero; no es necesario que estén adyacentes.

NOTA DEL DISEÑADOR: las Fuerzas Armadas Filipinas (FAF) disfrutaban de una movilidad superior en comparación con el NEP, y usaban transporte por helicóptero con frecuencia. Los Activistas recibían a menudo soplos sobre las operaciones militares y esto les permitía evitar los Barridos.

3.2.3 Redada. La Redada permite eliminar Fichas Reformistas y Marcadores de Protesta. Selecciona cualquier cantidad de casillas en las que haya Policía y fichas Reformistas Activas. Paga 2 Recursos por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: en cada casilla seleccionada, elimina tantas fichas Reformistas Activas como el número de Policías en esa casilla. Elimina Activistas Activos antes que Bases, y elimina Bases solo

cuando no queden Activistas (incluso Inactivos). Si es eliminada la última ficha Reformista de una casilla, elimina también cualquier Marcador de Protesta que pudiera haber en esa casilla (1.8). A continuación, reduce la Ayuda en uno por cada dos Fichas Reformistas eliminadas (redondeando los totales hacia abajo).

NOTA DEL DISEÑADOR: EE. UU., principal proveedor de ayuda al régimen de Marco, desaprobó la violencia y la atención mediática que provocaron los numerosos arrestos de activistas políticos.

3.2.4 Asalto. El Asalto permite eliminar Fichas del NEP y Marcadores de Huelga. Selecciona cualquier cantidad de casillas que tengan cubos y Fichas Activas del NEP. Paga 2 Recursos por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elimina tantas fichas Activas del NEP como el número de Tropas allí si es Campo, o hasta el número de cubos (Tropas y Policía) si es Ciudad. Elimina Guerrillas Activas antes que Bases, y no elimines Bases hasta que no queden Guerrillas (incluso Ocultas). Si es eliminada de una casilla la última ficha del NEP, retira también de ella cualquier Marcador de Huelga (1.8). A continuación, por cada Base del NEP Base eliminada, aumenta la Ayuda en 5.

NOTA DEL DISEÑADOR: a diferencia de los arrestos de activistas, la ayuda estadounidense dependía del éxito de las Operaciones de las FAF contra el NEP.

3.3 Operaciones de los Reformistas



Los Reformistas pueden escoger entre las Operaciones de Reclutamiento, Reunión, Persuasión o Protesta.

3.3.1 Reclutamiento. El Reclutamiento permite colocar Activistas Reformistas o reemplazar Activistas Reformistas con Bases. Selecciona cualquier cantidad de casillas que no tengan un marcador de Apoyo. Paga 1 Recurso por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, coloca un nuevo Activista de Disponibles o reemplaza dos Activistas que ya estén en la casilla con una Base de los Reformistas. Si una casilla ya tiene una Base de los Reformistas, los Reformistas colocan en su lugar tantos Activistas como la suma de la Población de la casilla más la cantidad de Bases Reformistas que haya allí.

3.3.2 Reunión. La Reunión permite mover Activistas y puede eliminar Marcadores de Terror y de Protesta. Selecciona cualquier cantidad de casillas como destino. Paga 1 Recurso por casilla de destino seleccionada.

PROCEDIMIENTO: mueve Activistas de cualquier cantidad de casillas adyacentes a las casillas seleccionadas como destino según desees. Los Activistas Activos que mueven a casillas sin Protestas pasan a estar Inactivos, y los Activistas Inactivos que mueven a casillas con Protestas pasan a estar Activos (1.5.3). A continuación, en cada casilla seleccionada como destino que tenga fichas Reformistas (incluida cualquier ficha que acabe de mover), elimina cualquier Marcador de Terror de esa casilla si lo deseas. Finalmente, elimina cualquier cantidad de Marcadores de Protesta de cualquier lugar del mapa (dale la vuelta a los Activistas de estas casillas a Inactivos), incluso de casillas que no fueron seleccionadas como destino, e incluso si esto era una Operación Limitada.

NOTA PARA EL JUEGO: el jugador de los Reformistas debe pagar al menos una casilla de destino para así eliminar Marcadores de Protesta de donde quiera. Eliminar Marcadores de Terror y de Protesta es opcional.

3.3.3 Persuasión. Persuasión permite eliminar Guerrillas y cambia las Huelgas por Protestas. Selecciona cualquier cantidad de casillas que tengan Activistas y Guerrillas. Paga 1 Recurso por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: en cada casilla seleccionada, elimina una Guerrilla por cada tres Activistas (redondeando los totales impares hacia abajo). A continuación, si hay un Marcador de Huelga en la casilla, dale a la vuelta a su cara Protesta (y Activa a los Activistas que haya allí).

3.3.4 Protesta. Protesta permite Activar Activistas y modifica las casillas hacia Oposición. Selecciona cualquier cantidad de casillas que tengan Activistas y que no tengan ni Marcadores de Terror ni de Huelga. Paga 1 Recurso por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, coloca un Marcador de Protesta Disponible (y Activa a los Activistas que haya allí), si no había ya marcador de Protesta en la casilla. A continuación, si hay ahora presente un Marcador de Protesta en la

casilla (porque se acaba de colocar o porque ya estaba allí), modifica la casilla una vez hacia Oposición.

NOTA PARA EL JUEGO: Protesta permite seleccionar casillas que ya tengan un Marcador de Protesta para poder modificar hacia Oposición. Si no quedan Marcadores de Protestas Disponibles para colocar, entonces la Operación de Protesta no tendrá efecto en una casilla que no tenga ya un Marcador de Protesta, pero sigue pudiendo usarse en casillas que ya tengan Marcadores de Protesta.

NOTA DEL DISEÑADOR: la cantidad limitada de Marcadores de Protesta (cuatro) representa el esfuerzo y los recursos necesarios para mantener una campaña de Resistencia no violenta durante meses e incluso años.

3.4 Operaciones del NEP



El NEP escoger entre las Operaciones de Reagrupamiento, Marcha, Ataque o Terror.

3.4.1 Reagrupamiento. El Reagrupamiento permite al NEP colocar Guerrillas y reemplazar Guerrillas con Bases del NEP. Selecciona cualquier cantidad de casillas sin Apoyo. Paga 1 Recurso por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, coloca una nueva Guerrilla de Disponibles o reemplaza dos Guerrillas que ya estén en la casilla con una Base. Si una casilla ya tiene una Base del NEP, escoge en su lugar entre colocar tantas Guerrillas como la suma de las Población de esa casilla más la cantidad de Bases del NEP que haya en ella, o gira todas las Guerrillas que haya allí a Ocultas.

3.4.2 Marcha. La Marcha permite mover Guerrillas. Selecciona cualquier cantidad de casillas que tengan Guerrillas como casillas de origen. Paga 1 Recurso por casilla de origen seleccionada.

PROCEDIMIENTO: mueve una o más Guerrillas de las casillas de origen seleccionadas a cualquier cantidad de casillas adyacentes. Las Guerrillas que mueven de una casilla a otra mueven como un grupo. Si una casilla de destino es Visayas o Cebu, no muevas más de una Guerrilla a ese destino de cada casilla de origen. Gira a Activas las Guerrillas Ocultas de cada grupo que mueve sólo si su casilla de destino tiene Apoyo y la cantidad de Guerrillas del grupo que mueve más las Tropas y Policía (cubos) de esa casilla de destino suman más de tres.

En cualquier otro caso, las Guerrillas conservan su orientación original (Activas u Ocultas).

NOTA DEL DISEÑADOR: mientras que el Barrido del Gobierno y la Reunión de los Reformistas se pagan por destino, la Marcha del NEP se paga por origen. Esto refleja la necesidad de las Tropas/Policía del Gobierno y de los Activistas Reformistas de establecer una presencia en un área después de reubicarse, mientras que las Guerrillas del NEP por lo general se infiltran y pasan desapercibidas.

3.4.3 Ataque. El Ataque permite eliminar Fichas del Gobierno. Selecciona cualquier cantidad de casillas que tengan Guerrillas y Fichas del Gobierno. Paga 1 Recurso por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: en cada casilla seleccionada, Activa todas las Guerrillas Ocultas y tira un dado. Si el resultado es igual o inferior a la cantidad de Guerrillas que hay en esa casilla, el NEP escoge dos Fichas del Gobierno para eliminar. Una Base del Gobierno no puede ser eliminada mientras queden Tropas o Policía en esa casilla. Reduce el Patrocinio en dos por cada Base del Gobierno eliminada. Finalmente, si la tirada fue “1”, coloca una nueva Guerrilla Oculta de Disponibles en esa casilla.

NOTA SOBRE EL JUEGO: es posible Atacar incluso en una casilla en la que todas las Guerrillas están ya Activa, en cuyo caso simplemente permanecen Activas. Si hay tanto Guerrillas Activas como Ocultas en una casilla seleccionada para Ataque, simplemente Activa todas las Guerrilla Ocultas.

3.4.4 Terror. El Terror permite modificar las casillas hacia Resistencia y elimina los Marcadores de Huelga y de Protesta. Selecciona cualquier cantidad de casillas que tenga al menos una Guerrilla Oculta. Paga 1 Recurso por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: en cada casilla seleccionada, Activa una Guerrilla Oculta. Elimina cualquier Marcador de Huelga o Marcador de Protesta que haya allí (gira a Inactivos a los Activistas si se eliminó la Protesta) y coloca un marcador Terror en esa casilla si no había ya uno. A continuación, modifica la casilla seleccionada un paso hacia Resistencia.

4.0 Actividades Especiales

4.1 Actividades Especiales in General

Cuando una Facción ejecuta una Operación (3.0), puede a veces ejecutar también una Actividad Especial adjunta, si la Secuencia de Juego (2.3.3) le da esa opción. Las opciones Sólo Operación (2.3.3) y Operación Limitada (2.3.5) no permiten a la Facción ejecutora efectuar una Actividad Especial, ni tampoco las Operaciones gratuitas concedidas por Eventos (a menos que el texto del Evento indique lo contrario). No hay coste adicional en Recursos por llevar a cabo una Actividad Especial. Al igual que con las Operaciones, la Facción ejecutora selecciona las casillas, Facciones o fichas que se verán afectadas por la Actividad Especial, así como el orden en el que se llevarán a cabo las acciones. Una casilla sólo puede ser seleccionada una vez por turno para una Actividad Especial en particular, y cada casilla puede (pero no tiene por qué) ser también seleccionada para una Operación durante el mismo turno. Una Facción que ejecuta una Actividad Especial puede hacerlo inmediatamente antes, durante o después de la Operación adjunta. Los Eventos conceden a veces Actividades Especiales (que no afectan a la Elegibilidad, 3.1.5, 5.1.5).

EJEMPLO: el NEP puede usar la Operación Reagrupamiento en varias casillas hasta que se quede sin Recursos, detenerse entonces para efectuar la Actividad Especial Extorsión para ganar con ello más Recursos, y después continuar con el Reagrupamiento en nuevas casillas.

NOTA SOBRE EL JUEGO: recuerda que si la 1ª Facción Elegible ejecuta una Operación con una Actividad Especial, la 2ª Facción Elegible recibe la opción de ejecutar el Evento de la carta, pero no puede ejecutar una Operación con una Actividad Especial (2.3.3). Si la 1ª Facción Elegible ejecuta el Evento (o una Operación en múltiples casillas sin una Actividad Especial), entonces la 2ª Facción Elegible puede usar una Actividad Especial si ejecuta una Operación (2.3.3).

4.1.1 Operaciones Adjuntas. Algunas Actividades Especiales sólo pueden acompañar a determinadas Operaciones (3.0). Las Actividades Especiales, pueden, en cualquier otro caso, acompañar a cualquier Operación y tener lugar en cualquier casilla válida.

4.2 Actividades Especiales del Gobierno



El Gobierno puede escoger las Actividades Especiales entre Enriquecimiento, Represalia o Simpatía.

4.2.1 Enriquecimiento. El Enriquecimiento permite ganar Patrocinio a costa de eliminar Apoyo, y puede reducir la Ayuda. Puede acompañar a cualquier Operación del Gobierno. Selecciona cualquier casilla que tenga Control del Gobierno y Apoyo que no sea Manila.

PROCEDIMIENTO: añade el doble de la Población de la casilla seleccionada a Patrocinio, y después cambia la casilla a Neutral. Reduce la Ayuda en uno si es posible.

NOTA SOBRE EL JUEGO: si te es posible usar Enriquecimiento en varias casillas debido a un Evento (5.1.5), reduce la Ayuda en uno por cada casilla seleccionada para Enriquecimiento. Si la Ayuda está ya en '0', se sigue pudiendo llevar a cabo Enriquecimiento para aumentar el Patrocinio y eliminar el Apoyo. Nunca se puede usar Enriquecimiento en Manila.

NOTA DEL DISEÑADOR: la Ayuda estadounidense no fue la principal fuente para los sobornos durante el Régimen de Marcos; sin embargo, EE. UU. siguió desaprobando la corrupción y condicionó la Ayuda para las reformas.

4.2.2 Represalia. Represalia cambia las casillas a Neutral, coloca Terror, y reubica las Guerrillas y los Activistas del enemigo. Puede acompañar a las Operaciones de Redada y Asalto. Selecciona una o dos casillas que tengan Control del Gobierno.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, cambia la casilla a Neutral, coloca un Marcador de Terror (si no hay ninguno), y elimina cualquier Marcador de Protesta o de Huelga (gira a Inactivos a los Activistas si se eliminan las Protestas). A continuación, mueve una Guerrilla o Activista que estuviese allí a una casilla adyacente.

4.2.3 Simpatía. Simpatía permite modificar las casillas hacia Apoyo y aumenta la Ayuda a costa del Patrocinio. Puede acompañar a las Operaciones de Entrenamiento y Barrido. Selecciona una casilla que tenga Control del Gobierno.

PROCEDIMIENTO: Reduce el Patrocinio en uno para modificar la casilla una vez hacia Apoyo y aumenta la Ayuda en tres.

NOTA SOBRE EL JUEGO: el Gobierno debe poder reducir el Patrocinio para ganar beneficios al usar Simpatía (es decir., la Actividad Especial no tendrá efecto si el Patrocinio está en '0').

NOTA DEL DISEÑADOR: Ferdinand e Imelda Marcos financiaron a menudo llamativos proyectos de obras públicas para ganarse la simpatía del público (y del extranjero). Estos fueron a menudo tapaderas para que sus aliados políticos malversaran fondos (lo que estarían representado mediante una futura Actividad Especial Enriquecimiento cuyo objetivo sea la misma casilla).

4.3 Actividades Especiales de los Reformistas



Los Reformistas pueden escoger entre las Actividades Especiales Llamamiento, Conversión y Proselitismo.

4.3.1 Llamamiento. Llamamiento permite aumentar los Recursos de los Reformistas a costa de eliminar Activistas. Puede acompañar a cualquier Operación Reformista. Selecciona cualquier cantidad de casillas que tengan Activistas y sin Marcadores de Protesta.

PROCEDIMIENTO: mueve cualquier cantidad de Activistas de las casillas seleccionadas a Disponibles. Aumenta en dos los Recursos de los Reformistas por cada Activista que hayas eliminado así.

NOTA DEL DISEÑADOR: muchos Activistas anti-Marcos viajaron por las Filipinas y a al extranjero para recoger fondos y promover su causa.

4.3.2 Conversión. Conversión permite reemplazar Fichas del Gobierno con fichas Reformistas y reduce el Patrocinio. Puede acompañar a las Operaciones de Reclutamiento, Persuasión y Protesta. Selecciona una o dos casillas que tengan Activistas Activos y Fichas del Gobierno.

PROCEDIMIENTO: en cada casilla seleccionada, elige entre eliminar dos cubos o reemplazar un cubo con un Activista (elimina o reemplaza Policía antes que Tropas). Los Reformistas pueden en su lugar reemplazar una Base Gobierno sin cubos con una Base Reformista. A continuación, reduce el Patrocinio en uno por cada casilla seleccionada en la que se hayan eliminado o reemplazado cubos, y en dos por cada casilla en la que se haya reemplazado una Base del Gobierno.

4.3.3 Proselitismo. Proselitismo sitúa una casilla directamente en Oposición y elimina el Terror. Puede acompañar a las Operaciones de Reunión y Persuasión. Selecciona una casilla que tenga Activistas y un Marcador de Terror.

PROCEDIMIENTO: sitúa la casilla seleccionada en Oposición y elimina el Marcador de Terror de la casilla.

NOTA DEL DISEÑADOR: aunque estaba pensado para silenciar a los oponentes políticos y sofocar las actividades en un área, el Terrorismo (tanto del Gobierno como del NEP) dio pie a que la opinión popular cambiara debido a los daños colaterales, el resentimiento y el miedo.

4.4 Actividades Especiales del NEP



El NEP puede escoger entre las Actividades Especiales Extorsión, Huelga y Emboscada.

4.4.1 Extorsión. Extorsión permite aumentar al NEP aumentar sus Recursos. Puede acompañar a las Operaciones de Reagrupamiento, Marcha o Terror. Selecciona cualquier cantidad de casillas sin Control del Gobierno y con una Guerrilla Oculta.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, Activa una Guerrilla Oculta y aumenta los Recursos del NEP en uno.

4.4.2 Huelga. Huelga permite eliminar Activistas, colocar Marcadores de Huelga o girar Marcadores de Protesta a Marcadores de Huelga, además de modificar las casillas hacia Resistencia. Sólo puede acompañar a una Operación de Marcha. Selecciona una o dos Ciudades con Guerrillas Ocultas y sin Marcadores de Terror.

PROCEDIMIENTO: en cada Ciudad, Activa una Guerrilla Oculta y elimina hasta un Activista. Coloca un marcador de Huelga Disponible si no hay ninguno allí, o, si ya hay un Marcador de Protesta en la casilla, gíralo a su cara de Huelga (gira también a Inactivos los Activistas que haya allí).

A continuación, si hay ahora un Marcador de Huelga presente en la Ciudad, modifica la casilla una vez hacia Resistencia.

NOTA SOBRE EL JUEGO: al igual que con la Protesta, la Huelga sólo puede modificar una casilla hacia Resistencia si hay Marcadores Disponi-

bles para colocar (o, si se puede girar un Marcador de Protesta a Marcador de Huelga en esa casilla, o si ya hay un Marcador de Huelga allí). La Huelga tampoco es posible en una casilla en la que haya Terror.

4.4.3 Emboscada. La Emboscada permite al NEP asegurarse el éxito de un Ataque y evitar exponer sus Guerrillas. Puede acompañar a la Marcha o al Ataque. Selecciona una casilla con una Guerrilla Oculta del NEP que acabe de Marchar o esté a punto de Atacar (recuerda pagar 1 Recurso para seleccionar esa casilla para el Ataque).

Una Emboscada concedida por un Evento tiene lugar como si fuera a llevarse a cabo una Operación de Ataque gratuita (5.1.5) en la casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: en lugar de seguir el procedimiento habitual para el Ataque (3.4.3), Activa sólo una Guerrilla Oculta y elimina dos Fichas del Gobierno (no tires para el Ataque). Finalmente, coloca una nueva Guerrilla Oculta de Disponibles en esa casilla.

NOTA SOBRE EL JUEGO: una Emboscada junto a un Ataque modifica el Ataque en esa casilla en lugar de añadir en ella un segundo ataque. Una Emboscada junto a una Marcha añade un Ataque gratuito adicional en la casilla seleccionada, modificado como se acaba de explicar.

5.0 Eventos, Personalidades y Actos Desesperados

Cada carta de Evento muestra un título, texto de ambiente en negrita, y los efectos del propio Evento en el juego. El texto de ambiente se proporciona por su interés histórico y no tiene efecto sobre la partida.

5.1 Ejecución de Eventos



Cuando una Facción ejecuta un Evento, sigue el texto del Evento literalmente y en orden de arriba abajo. A menos que se especifique otra cosa, la Facción ejecutora lleva a cabo todas las selecciones implícitas en el texto, como pueda ser el caso de qué fichas se ven afectadas o qué otra

Facción ejecutará una a Operación gratuita (5.1.5). Si se especifica otra Facción o es seleccionada para llevar a cabo una acción, esa Facción decide todos los detalles de la acción.

5.1.1 Directrices de los Eventos. Donde el texto de un Evento contradiga las reglas, el Evento tiene por lo general prioridad. Sin embargo, los Eventos no pueden aumentar los Recursos, la Ayuda ni el Patrocinio por encima de 40, ni reducirlos por debajo de cero (1.9), y tampoco permiten colocar Bases ni Marcadores de Terror, de Protesta o de Huelga si esto supusiera una violación de los límites de apilamiento (1.5.2).

5.1.2 Casillas. Selecciona aquellas casillas para Eventos en las que pueda seguirse tanto como sea posible el texto del Evento. Si incluso así no se puede ejecutar todo el texto del Evento, lleva a cabo lo que se pueda. La Facción Activa, si puede elegir entre varias casillas, selecciona en cuáles de estas aplicará el Evento.

5.1.3 Recordatorios de los Eventos. Cuando ejecutes un Evento, recuerda que:

- Cuando se coloca un Marcador de Protesta en una casilla, todos los Activistas que hay en ella se giran a Activos. Cuando se elimina un Marcador de Protesta de una casilla, todos los Activistas que hay en ella se giran a Inactivos.
- Si la última ficha de los Reformistas es eliminada de una casilla, elimina también cualquier Marcador de Protesta que haya en ella. Si la última ficha del NEP es eliminada de una casilla, elimina también cualquier Marcador de Huelga que haya en ella
- Si se coloca un Marcador de Terror en una casilla, elimina cualquier marcador de Protesta o Huelga que haya en ella y gira todos los Activistas a Inactivos.

5.1.4 Uso Dual. Todos los Eventos tienen tanto un texto de Evento sin sombrear como uno sombreado. La Facción ejecutora puede seleccionar tanto el texto sin sombrear como el sombreado (pero no ambos). Mientras que el texto sin sombrear favorece a menudo a la Facción del Gobierno, y el sombreado casi siempre a las Facciones de los Reformistas y del NEP Facciones, la Facción que ejecuta un Evento puede escoger cualquiera de las dos opciones.

5.1.5 Operaciones y Actividades Especiales gratuitas. Algunos Eventos pueden conceder a una Facción (o Facciones) una Operación o Actividad

Especial inmediatas que interrumpen la Secuencia de Juego habitual y son por lo general gratuitas: no tienen coste en Recursos y no afectan a la Elegibilidad (2.3.1), aunque otros procedimientos y restricciones no se ven modificados a menos que lo especifique el texto del Evento (5.1.1).

Una Acción Cívica cuesta Recursos incluso si es parte de una Operación de Entrenamiento (3.2.1) gratuita. Una Operación de Redada (3.2.3) o una Actividad Especial Enriquecimiento (4.2.1) gratuitas siguen pudiendo reducir la Ayuda. Una Actividad Especial Simpatía gratuita sigue requiriendo que el Gobierno gaste 1 de Patrocinio por casilla seleccionada (4.2.3). Una Actividad Especial Emboscada gratuita tiene lugar como si hubiera ocurrido un Ataque en la casilla sin coste en Recursos (4.4.3).

5.2 Efectos de Impulso

Las cartas de Elecciones (2.4) y de Personalidad (5.3) tienen texto que incluye efectos duraderos. Los efectos de estas cartas duran hasta que esta queda cubierta o eliminada de la partida durante el paso apropiado de la siguiente Ronda de Elecciones (6.0).

5.3 Cartas de Personalidades



Cada Facción tiene un conjunto de cuatro cartas de Personalidades que representan a algunas de las personas más importantes y visibles de cada Facción. Estas cartas se juegan durante el despliegue y durante la fase de Protagonistas de la Ronda de Elecciones (6.5). El efecto de Impulso (5.2)

de una carta de Personalidad jugada está vigente hasta que es eliminada de la partida en la fase de Protagonistas de la siguiente Ronda de Elecciones (6.5).

NOTA SOBRE EL JUEGO: las Personalidades tienen efectos que duran toda una Campaña. Mientras están en juego, los jugadores deberían adaptar sus estrategias para aprovecharse de los efectos de estas cartas, potentes pero de duración limitada.

Opcional: antes de la partida, los jugadores pueden acordar omitir de esta las cartas de Personalidades. Si se juega con esta regla opcional, sáltate el paso

de Personalidades de la fase de Protagonistas de Ronda de Elecciones (6.5.1).

5.4 Actos Desesperados



Cada Facción tiene un conjunto de tres cartas de Actos Desesperados, que representan los acontecimientos de la revuelta popular de febrero de 1986. Cada Facción selecciona una de estas cartas durante la fase de Protagonistas de la Ronda de Elecciones de 1984 (6.5.2) y puede tener

efecto en la fase de Victoria de la última Ronda de Elecciones (6.1.2). Cada carta tiene una condición que debe cumplirse para que pueda ser resuelta; si no se cumple dicha condición durante la última fase de Victoria, resulta eliminada de la partida sin efecto.

NOTA SOBRE EL JUEGO: los Actos Desesperados son efectos potentes que reflejan las opciones estratégicas Disponibles para cada Facción durante la Revolución del Poder del Pueblo de 1986. Se juegan al principio de la última Campaña con el fin de proporcionar tiempo a los jugadores para posicionar sus fuerzas de manera que obtenga el máximo efecto.

Opcional: antes de la partida, los jugadores pueden acordar omitir de esta las cartas de Actos Desesperados. Si se juega con esta regla opcional, sáltate el paso Desesperación de la fase de Protagonistas de la Ronda de Elecciones (6.5.2) y el paso de Actos Desesperados de la última fase de Victoria (6.1.2).

6.0 Rondas de Elecciones



Cada vez que sea revelada una Carta de Elecciones, lleva a cabo una Ronda de Elecciones ateniéndote a la secuencia de fases que se describe a continuación.

Habrà un total de dos o tres Rondas de Elecciones en la partida, dependiendo del escenario al que se juegue.

6.1 Fase de Victoria

6.1.1 ¡Huelga! Reduce en uno el Patrocinio por cada Marcador de Huelga que haya en el mapa.

6.1.2 Actos Desesperados. Si esta es la última Ronda de Elecciones (2.4.2), resuelve la carta de Acto Desesperado de cada Facción (5.4), comenzando con aquella Facción que tenga el margen de victoria actual (7.2) más bajo y terminando con la Facción que tenga el margen de victoria actual más alto (usa 7.3 en caso de empates).

NOTA SOBRE EL JUEGO: comprueba los márgenes de victoria y establece el orden en el que se jugarán los Actos Desesperados una vez antes de resolverlos. Este orden no se cambiará mientras se resuelven.

6.1.3 Comprobación de Victoria. Si alguna Facción ha cumplido su condición de Victoria (7.1), la partida termina; determina la victoria (7.3). Si ninguna Facción ha cumplido su condición de Victoria, pasa a las siguientes fases.

6.1.4 ¿Final de la Partida? Si, y solo si, esta es la última Ronda de Elecciones (2.4.2), termina la partida de inmediato y determina la victoria (7.2).

6.2 Fase de Recursos

Durante esta fase, las Facciones ganan Recursos hasta un máximo de 40 (1.9).

6.2.1 Ganancias del Gobierno. Aumento los Recursos del Gobierno tanto como el total combinado de la Ayuda más la Población en las casillas Controladas por el Gobierno. Después, coloca la Ayuda en 5.

6.2.2 Ganancias de los Reformistas. Aumenta los Recursos de los Reformistas tanto como el total de la Población en casillas con Marcadores de Oposición.

6.2.3 Ganancias del NEP. Aumenta los Recursos del NEP tanto como el doble de las Bases del NEP que haya en el mapa.

6.3 Fase de Apoyo

Durante la fase de Apoyo, el Gobierno y el NEP pueden gastar Recursos para modificar el Apoyo y la Resistencia del pueblo (1.6), y los Reformistas pueden colocar una Base Reformistas. No hay límite a la cantidad de Marcadores que se pueden eliminar, las modificaciones que se pueden hacer o los Recursos que pueden gastarse (hasta el total de Recursos que posea la Facción) durante esta fase.

6.3.1 Acción Cívica. En casillas que tengan Tropas, Policía y Control del Gobierno, el Gobierno

puede llevar a cabo una Acción Cívica. Al contrario que durante una Operación de Entrenamiento, la Acción Cívica durante la Fase de Apoyo de la Ronda de Elecciones puede efectuarse en una casilla con marcadores de Protesta o de Huelga, y cualquiera de estos marcadores debe ser eliminado (pagando) antes de modificar la casilla hacia Apoyo. Por cada 2 Recursos gastados, elimina un Marcador de Terror, Protesta o Huelga, o, si no hay ninguno de estos marcadores presente en la casilla, modifícala una vez hacia Apoyo.

6.3.2 Agitación. En casillas que tengan Control del NEP, el NEP puede Agitar. Por cada 1 Recurso gastado, elimina un marcador de Terror o de Protesta o, si no los hay presentes en una casilla, modifícala una vez hacia Resistencia.

6.3.3 Fundación. En una casilla cualquiera sin Control del Gobierno, los Reformistas pueden colocar una Base Reformista, respetando el apilamiento (1.5.2).

6.4 Redespliegue

La Facción del Gobierno (únicamente) redespliega sus cubos de la siguiente manera:

Primero, el Gobierno puede mover Policías de cualquier cantidad de casillas directamente a otras casillas que tengan Control del Gobierno. A continuación, el Gobierno debe mover a todas las Tropas a Ciudades que tengan Control del Gobierno, casillas con una Base del Gobierno, o a Manila (las Tropas que ya estén en estas casillas pueden quedarse allí, pero también pueden moverse a otras casillas validas si lo desean).

6.5 Fase de Protagonistas

NOTA SOBRE EL JUEGO: sáltate la parte correspondiente de la Fase de Protagonistas si no se está usando una o ambas de estas opciones en la partida actual (5.3, 5.4).

6.5.1 Personalidades. Elimina de la partida todas las cartas Personalidad que estén boca arriba. Cada Facción escoge entonces una de sus cartas de Personalidades que aún no haya sido usada y la coloca boca abajo frente a sí. Una vez todas las Facciones han seleccionado una Personalidad, revela todas estas cartas y déjalas boca arriba. Los efectos de Impulso de estas Personalidades (5.2) están vigentes hasta la siguiente fase de Protagonistas.

6.5.2 Desesperación. Si la Carta de Elecciones actual es *1984 Parliamentary Election*, cada Facción

selecciona una de sus cartas de Acto Desesperado y la coloca boca abajo frente a sí. Una vez todas las Facciones han seleccionado un Acto Desesperado, revela todas estas cartas y déjalas boca arriba. Estos Actos Desesperados pueden tener efecto durante la última fase de Victoria (6.1.2).

Opcional: antes de jugar, los jugadores pueden acordar mantener ocultos sus Actos Desesperados hasta la última fase de Victoria. Esta opción puede añadir tensión al juego, pero es menos habitual una vez todos los jugadores se han familiarizado con las nuevas cartas de Acto Desesperado.

6.6 Reinicio

A continuación, prepara la siguiente Campaña de esta manera:

- Elimina todos los Marcadores de Terror y Huelga y gira a Ocultas todas las Guerrillas.
- Elimina todos los Marcadores de Protesta y gira a Inactivos a todos los Activistas.
- Deja la Carta de Elecciones actual en la casilla Carta de Elecciones del tablero.
- Pon todas las Facciones en Elegibles (2.3.1).
- Revela la siguiente Carta de Evento y continúa jugando (2.3).

7.0 Victoria

Cada Facción tiene condiciones de victoria únicas, descritas a continuación y en las hojas de Ayuda para las Facciones.

7.1 Umbrales de Victoria

Comprueba la victoria al comienzo de cada Ronda de Elecciones (6.1.3) comparando las posiciones de los distintos marcadores de victoria (1.9) con los umbrales señalados en el contador del borde del tablero:

- **Gobierno:** la Población Total de las casillas con Control del Gobierno (1.7) más el Patrocinio (1.9) pasan de 18.
- **Reformistas:** la Población Total de las casillas con Marcadores de Oposición (1.6) más la cantidad de Bases Reformistas en el mapa (1.5) pasan de 12.
- **NEP:** la Población Total de las casillas con Marcadores de Resistencia (1.6) más la cantidad de Bases del NEP en el mapa (1.5) pasan de 13.

Si alguna Facción ha cumplido su condición de victoria, la partida termina inmediatamente; determina un ganador (7.3). Si nadie ha ganado, la partida continúa con el resto de la Ronda de Elecciones

(6.2 a 6.6), a menos que esta sea la última Ronda de Elecciones (7.2).

7.2 Márgenes de Victoria

Si la fase de Victoria de la última Ronda de Elecciones (6.1) se ha completado sin ganador en la comprobación de victoria (7.1), la Facción que tenga el mayor margen de victoria gana. El margen de victoria es la cantidad por la que una Facción supera o no llega a su condición, tal y como se detalla a continuación:

- **Gobierno:** Población Total de las casillas con Control del Gobierno (1.7) más Patrocinio (1.9), menos 18.
- **Reformistas:** Población Total de las casillas con Marcadores de Oposición (1.6) más la cantidad de Bases de los Reformistas en el mapa (1.5), menos 12.
- **NEP:** Población Total de las casillas con Marcadores de Resistencia (1.6) más la cantidad de Bases del NEP Bases en el mapa (1.5), menos 13.

NOTA SOBRE EL JUEGO: el margen de victoria será positivo si la Facción ha alcanzado su objetivo, negativo o de cero si no lo ha hecho.

7.3 Orden de Victoria y Desempates

Siempre que un jugador pase una comprobación de victoria (7.1), o si nadie lo hace al final de la partida, la Facción que alcanzó el margen de victoria más alto (7.2) queda en primer lugar, la segunda en segundo lugar, y así. Los empates entre márgenes se resuelven en este orden: Reformistas, después NEP, y después Gobierno.

ÍNDICE DE TÉRMINOS ESENCIALES

Acción Cívica: acción del Gobierno para aumentar el Apoyo, y que se lleva a cabo bien con una Operación de Entrenamiento o bien en la Ronda de Elecciones. (3.2.1, 6.3.1)

Activar: girar las Guerrillas a Activas. Los Activistas se Activan automáticamente en casillas con Protesta. (1.5.3)

Actividades Especiales: acciones adjuntas a las Operaciones, únicas de cada Facción. (4.0)

Activistas: fichas de Reformistas con forma cilíndrica. (1.5)

Actos Desesperados (AdD): cartas que representan acciones desesperadas durante las Elecciones de 1986, que conceden a cada Facción una última oportunidad para actualizar los totales de victoria. (5.4)

Adjunta: Operación necesaria para una Actividad Especial. (4.1.1)

Adyacentes: casillas que están las unas junto a las otras a efectos de realizar acciones o Eventos. (1.3.2)

Agitación: acción del NEP para aumentar la Resistencia, efectuada en la Ronda de Elecciones. (6.3.2)

Alineación Política: estatus de Apoyo, Oposición o Resistencia de una casilla. (1.6)

Amigas: fichas que pertenecen a la Facción ejecutora. (1.4)

Apilamiento: un límite de un total por casilla de dos Bases y de un solo marcador de Terror/Protesta/Huelga. (1.5.2)

Apoyo: la Población de una casilla que apoya al Gobierno. (1.6)

Asalto: Operación del Gobierno para eliminar Fichas Activas del NEP. (3.2.4)

Ataque: Operación del NEP para eliminar Fichas del Gobierno. (3.4.3)

Ayuda: cantidad que se añade a los Recursos del Gobierno durante la Ronda de Elecciones. (1.9)

Barrido: Operación del Gobierno que le permite mover fichas y girar Guerrillas a Activas. (3.2.2)

Base: ficha inmóvil que afecta al Reagrupamiento, Reclutamiento, Recursos y Victoria, entre otras funciones. (1.5)

Bases Lo Último: requisito que exige que no haya Activistas, cubos ni Guerrillas en una casilla protegiendo una Base para así poder eliminarla. (1.5.4)

Campaña: una serie de Cartas de Evento que llevan a una Ronda de Elecciones. (1.1)

Campo: casilla rural. (1.3.1)

Cartas de Elecciones: Cartas que dan lugar a Rondas que incluyen comprobaciones de Victoria, adjudicación de Recursos y otras funciones periódicas. (2.4, 6.0)

Casilla: un área del mapa que puede contener fichas durante la partida; Ciudades o Campo. (1.3.1)

Casilla de Huelga: cualquier casilla que tenga un Marcador de Huelga. (1.8)

Casilla de Protesta: cualquier casilla que tenga un Marcador de Protesta. (1.8)

Casilla de Terror: cualquier casilla que tenga un Marcador de Terror. (1.8)

Cilindro: pieza de madera para señalar los Recursos o la Elegibilidad de una Facción. (1.9, 2.3.1)

Ciudad: casilla urbana. (1.3.1)

Colocar: mover una ficha de Disponibles al mapa. (1.5.1)

Condición de Victoria (CV): el objetivo en PV de cada Facción. (7.0)

Control (Gobierno y NEP solamente): tener más fichas amigas en una casilla que el resto de fichas combinadas, excluyendo Activistas Inactivos. (1.7)

Control + Patrocinio: Población Total en las casillas con Control del Gobierno más Patrocinio; nivel de Victoria del Gobierno. (1.10, 7.0)

Conversión: Actividad Especial de los Reformistas que permite reemplazar fichas del Gobierno y reduce el Patrocinio. (4.3.2)

Coste: recursos gastados por las Facciones en una Operación. (3.1)

Cubo: ficha de Tropas o Policía del Gobierno. (1.5)

Disponibles: fichas en las tarjetas de Fuerzas Disponibles, en espera para ser colocadas. (1.5.1)

Ejecutar: llevar a cabo un Evento o realizar una Operación o Actividad Especial. (2.3)

Elegible: Facción que puede ejecutar un Evento u Operación: según el orden de Facciones, 1ª, 2ª o 3ª Elegibles. (2.3.1)

Eliminar: quitar del mapa y devolver a Disponibles. (1.5.1)

Emboscada: Actividad Especial del NEP para asegurar el éxito de un Ataque. (4.4.3)

Enriquecimiento: Actividad Especial del Gobierno que permite aumentar el Patrocinio. (4.2.1)

Entrenamiento: Operación del Gobierno que le permite colocar fichas y llevar a cabo una Acción Cívica. (3.2.1)

Establecer: modificar el Apoyo, Oposición o Resistencia de una casilla a un estado en particular. (1.6.3)

Evento: Carta con el orden de las Facciones y un texto que una Facción puede ejecutar. (5.1)

Exceso: casilla y marcador para ayudar a gestionar el abarrotamiento. (1.3.3)

Extorsión: Actividad Especial del NEP que permite aumentar los Recursos. (4.4.1)

Facción: rol de un Jugador o de una Facción Sin Jugador: Reformistas, Gobierno, NEP. (1.4)

Fase: Parte de una Ronda de Elecciones. (6.0)

Fichas: Tropas, Policía, Activistas, Guerrillas y Bases. (1.5)

Fichas Activas: Tropas, Policía, Guerrillas Activas (con el símbolo hacia arriba), Bases, Activistas en casillas con Protesta (símbolo hacia arriba). (1.5.3)

Fundación: acción de los Reformistas para colocar una Base, llevada a cabo en la Ronda de Elecciones. (6.3.3)

Girar: dar la vuelta a un Activista o Guerrilla entre Inactivos/Ocultas y Activos. (1.5.3)

Gobierno: una Facción comprometida con mantener el *statu quo* y en enriquecer a los compinches políticos. (1.4)

Guerrilla: ficha móvil del NEP. (1.5)

Huelga: Actividad Especial del NEP que le permite colocar un Marcador de Huelga (o reemplazar

un Marcador de Protesta con un Marcador de Huelga), modificar hacia Resistencia y posiblemente eliminar un Activista. (4.4.2)

Impulso: efecto de una carta que dura una Campaña, y que conceden las Elecciones o una carta de Personalidad. (5.2)

Inactivos: Activistas con el símbolo bocabajo; no están sujetos a las Redadas. Los Activistas que están en casillas sin un Marcador de Protesta siempre están Inactivos. (1.5.3)

Llamamiento: Actividad Especial de los Reformistas que aumenta los Recursos. (4.3.1)

Marcador de Huelga: acción industrial liderada por el NEP contra efectivos del Gobierno. Impide a los cubos salir de sus casillas y elimina el Patrocinio al comienzo de la Ronda de Elecciones. (1.8.2, 6.1.1)

Marcador de Protesta: representa la Resistencia civil no violenta: manifestaciones, marchas, ocupación de instituciones gubernamentales, etc. Permite la Actividad Especial de los Reformistas Conversión e impide que los cubos salgan de su casilla. (1.8.2, 4.3.2)

Marcador de Terror: representa intimidación al populacho local por parte del Gobierno o violencia del NEP, impide las Protestas y Huelgas y aumenta el coste de la Agitación y de la Acción Cívica. (1.8.2)

Marcha: Operación del NEP que permite mover Guerrillas. (3.4.2)

Margen de Victoria: cálculo de la proximidad de una Facción a su condición de victoria. (7.2)

Modificar: cambiar el Apoyo, Oposición o Resistencia. (1.6.2)

NEP (Nuevo Ejército del Pueblo): una Facción comprometida con derrocar violentamente al Gobierno. (1.4)

Neutral: Casilla sin Apoyo, Oposición ni Resistencia. (1.6.1)

Nivel de Victoria: el nivel de éxito de cada Facción. (7.1)

No Controlada: casilla que no tiene ni Control del Gobierno ni del NEP. (1.7)

No Elegible: Facción que se salta en el orden de Facciones. (2.3.1)

Objetivo: Facción o ficha que es el objeto de una acción. (3.1.3, 4.1)

Ocultas: Guerrilla con el símbolo bocabajo; no está sujeta a Asalto y es capaz de llevar a cabo Extorsión, Terror y Huelga. (1.5.3)

Operación (Op): acción básica que una Facción lleva a cabo con sus fichas. (3.0)

Operación Limitada: Operación en una casilla sin Actividad Especial que permite a una Facción continuar Elegible en la siguiente carta. (2.3.5)

Oposición: la Población de una casilla implicada en la Oposición no violenta al Gobierno encabezada por los Reformistas. (1.6)

Oposición + Bases: Población Total de las casillas con Oposición más Bases Reformistas en el mapa; nivel de Victoria de los Reformistas. (1.10, 7.0)

Orden de Facciones: iconos en las Cartas que determinan la Elegibilidad. (2.3.2)

Pasar: decidir no ejecutar un Evento u Op cuando se está Elegible. (2.3.4)

Patrocinio: una medida del éxito del régimen de Marcos a la hora de desviar la riqueza a sus amigos para solidificar su mandato. (1.9)

Peón: una ficha para señalar las casillas seleccionadas para una Operación o Actividad Especial. (3.1.4)

Personalidades: cartas que representan a figuras influyentes que proporcionan efectos de Impulso para cada Facción. (5.3)

Persuasión: Operación de los Reformistas que permite eliminar Guerrillas y reemplazar Marcadores de Huelga con Marcador de Protestas (3.3.3).

Población: la Población políticamente significativa de una casilla de Campo o de Ciudad. (1.3.1)

Policía: Fichas del Gobierno que mantienen el control y ayudan a pacificar a los lugareños. (1.5)

Proselitismo: Actividad Especial de los Reformistas que permite eliminar Terror y pone las casillas en Oposición. (4.3.3)

Protesta: Operación de los Reformistas que permite colocar Marcadores de Protesta y aumentar la Oposición. (3.3.4)

Reagrupamiento: Operación del NEP que le permite colocar fichas. (3.4.1)

Reclutamiento: Operación de los Reformistas que les permite colocar fichas. (3.3.1)

Recursos: medios de las Facciones de los Jugadores para acometer las Operaciones. (1.9)

Redada: Operación del Gobierno que permite eliminar fichas Reformistas Activas. (3.2.3)

Redespliegue: fase de la Ronda de Elecciones en la que el Gobierno mueve fichas. (6.4)

Reemplazar: eliminar fichas para colocar otras en su lugar. (1.5.1)

Reformistas: una Facción comprometida con el derrocamiento no violento del Gobierno. (1.4)

Reinicio: fase de la Ronda de Elecciones para preparar la siguiente carta. (6.6)

Represalia: Actividad Especial del Gobierno que permite colocar Marcadores de Terror, cambiar a Neutral y desplazar Activistas y Guerrillas. (4.2.2)

Resist + Bases: Población Total de las casillas del mapa que tienen Resistencia más Bases del NEP; nivel de Victoria del NEP. (1.10, 7.0)

Resistencia: la Población de una casilla implicada en la Resistencia violenta contra el Gobierno liderada por el NEP. (1.6)

Reunión: Operación de los Reformistas para mover Activistas y eliminar Terror y Protestas. (3.3.2)

Simpatía: Actividad Especial del Gobierno que aumenta el Apoyo y la Ayuda. (4.2.3)

Sin sombrear: 1ª opción de un Evento de Uso Dual, a menudo pro-Gobierno. (5.1.4)

Sombreada: 2ª opción de un Evento de Uso Dual, normalmente anti-Gobierno. (5.1.4)

Terror: Operación del NEP que le permite colocar Marcadores de Terror y aumenta la Resistencia. (3.4.4)

Transferir: pasarse Recursos entre Facciones. (1.4.1)

Tropas: fuerzas del Gobierno que pueden operar en cualquier casilla. (1.5)

Uso Dual: Evento con dos efectos alternativos. (5.1.4)

Despliegue y Escenarios

Escoge un escenario (ya sea el estándar o el Extendido), y decide si se usarán las opciones de las Cartas de Personalidades (5.3) y/o las de Actos Desesperados (5.4). Si usas alguna de estas opciones, distribuye cada conjunto de cartas de Personalidades y/o Actos Desesperados a sus respectivas Facciones. Prepara el mazo de robo Eventos de Eventos según las instrucciones que vienen a continuación, y prepara las fichas y Marcadores de cada Facción según el escenario elegido.

Preparación del Mazo de Eventos

Separa las cuatro Cartas de Elecciones y baraja las otras 36 Carta de Eventos. Añade o retira Cartas de Elecciones según el escenario elegido.

- Baraja y distribuye al azar 10 Carta de Eventos en cada montón separado que te indique el escenario. Baraja la Elecciones específicas entre las cuatro últimas Cartas de Eventos de cada montón, y después apila cada montón uno encima de otro en el orden especificado para crear el mazo de robo. Coloca el mazo de robo donde todos los jugadores puedan verlo bien.

- Deja aparte las restantes Cartas de Eventos. No se usarán, y no pueden ser inspeccionadas.

Escenario Estándar: 1983-1986

Mazo: coloca *Ninoy Aquino Murdered* (nº. 38) en la casilla “Carta de Elecciones” del tablero. Crea dos montones de Cartas de Evento, usando *1986 Snap Election* (nº. 40) en el último montón y *1984*

Parliamentary Election (nº. 39) en el primer mon-tón. No uses la carta *1981 Presidential Election* (nº. 37).

Cartas de Personalidades: si estás usando esta opción, cada Facción debe seleccionar en secreto una Personalidad una vez se haya completado el despliegue. A continuación, se revelan todas simultáneamente antes de robar la primera Carta de Evento del mazo de robo.

- Ayuda: 7
- Patrocinio: 5
- Recursos: Gobierno 18, Reformistas 4, NEP 4
- Control+Patrocinio: 18
- Oposición+Bases: 1
- Resistencia+Bases: 3
- Elegibles: Todas las Facciones

Manila:

Control del Gobierno, Apoyo, Protesta
2 Tropas, 3 Policía, 1 Base
3 Activistas (Activos), 1 Base
1 Guerrilla

Cebu:

Control del Gobierno, Apoyo
1 Tropa, 1 Policía, 1 Base
1 Activista

Zamboanga:

Control del Gobierno, Neutral
2 Policías

Davao:

Control del Gobierno, Neutral
1 Tropa, 1 Policía, 1 Base
1 Activista
1 Guerrilla, 1 Base

Northern Luzon:

Control del Gobierno, Neutral
2 Tropas, 1 Policía, 1 Base
1 Guerrilla, 1 Base

Southern Luzon:

Control del NEP, Neutral
1 Guerrilla

Visayas:

Control del NEP, Neutral
1 Activista
1 Guerrilla

Western Mindanao:

No Controlada, Neutral
1 Tropa, 1 Policía, 1 Base
2 Guerrillas, 1 Base

Central Mindanao:

No Controlada, Neutral
1 Tropa
1 Activista
1 Guerrilla

Eastern Mindanao:

No Controlada, Neutral
1 Policía
1 Activista
1 Guerrilla

Disponibles para el Gobierno:

4 Tropas, 2 Policías, 1 Base

Disponibles para los Reformistas:

8 Activistas, 5 Bases

Disponibles para el NEP:

7 Guerrillas, 3 Bases



Despliegue del Escenario Estándar

Escenario Extendido: 1981-1986

Mazo: Coloca *1981 Presidential Election* (nº. 37) en la casilla “Carta de Elecciones” del tablero. Crea tres montones de Cartas de Evento, usando *1986 Snap Election* (nº. 40) en el último montón, *1984 Parliamentary Election* (nº. 39) en el montón central, y *Ninoy Aquino Murdered* (nº. 38) en el primer montón.

Cartas de Personalidades: si estás usando esta opción, no seleccionéis Personalidades hasta la primera Ronda de Elecciones.

- Ayuda: 10
- Patrocinio: 1
- Recursos: Gobierno 12, Reformistas 6, NEP 6
- Control+Patrocinio: 14
- Oposición+Bases: 0
- Resistencia+Bases: 1
- Elegibles: Todas Facciones

Manila:

Control del Gobierno, Apoyo
1 Tropa, 3 Policías, 1 Base

Cebu:

Control del Gobierno, Apoyo
1 Policía, 1 Base

Zamboanga:

Control del Gobierno, Neutral
2 Policías, 1 Base

Davao:

Control del Gobierno, Neutral
1 Tropa, 1 Policía, 1 Base

Northern Luzon:

Control del Gobierno, Apoyo
1 Tropa, 1 Policía, 1 Base
1 Guerrilla

Southern Luzon:

No Controlada, Neutral

Visayas:

No Controlada, Neutral

Western Mindanao:

No Controlada, Neutral

Central Mindanao:

Control del NEP, Neutral
1 Guerrilla, 1 Base

Eastern Mindanao:

No Controlada, Neutral
1 Policía
1 Guerrilla

Disponibles para el Gobierno:

9 Tropas, 3 Policías, 1 Base

Disponibles para los Reformistas:

16 Activistas, 6 Bases

Disponibles para el NEP:

13 Guerrillas, 5 Bases

232425262728293031323334353637383940

222120191817161513119875432

MAP KEY

2 Province, 2 Pop

5 City, 5 Pop

Border

GMT Games
© 2022 GMT Games, LLC
Hoboken, California, 92220-1500
www.GMTGames.com

COIN

Government Win?

NPA Win?

Reformer Win?

Overflow A

Overflow B

SEQUENCE OF PLAY

<p>Limited Operations: Stay Eligible</p>	1st Faction Op + Special Activity	2nd Faction Op Only or Event	<p>Ineligible Factions</p> <p>Executed Op/Event</p>	
	1st Faction Op Only or Event	2nd Faction Op + Special Activity		
<p>Victory? Sustain</p> <p>Oppose + Bases</p>	<p>Resources: Government Reformers, NPA, Game End?</p>	<p>Support: Civic Action, Agitation, Foundation</p>	<p>Redeploy</p>	<p>Reset: All Eligible, Remove Terror, Play Guerrillas, Remove Protest, Activists Inactive</p>

South China Sea

Manila

Cebu

Zamboanga

Davao

Sulu Sea

People Power

Goal: **Ken Teo**
Developer: Jason Carr and Eric Harvey
Map: Eric R. Harvey and Mark Simonitch

ELECTION

1981 Presidential Election

Marcos lifts Martial Law: Enrich only adds Patronage equal to the Population of the selected space.

REFORMER MOMENTUM

Overflow B

Despliegue del Escenario Extendido

Tabla de Fuerzas Disponibles (1.5.1) (Totales, antes del despliegue)

	<i>Gobierno</i>	<i>Reformistas</i>	<i>NEP</i>
Tropas	12 × 		
Policía	12 × 		
Activistas		16 × 	
Guerrillas			16 × 
Bases	6 × 	6 × 	6 × 

Traducción de **Luis E. Hernández Agüe** para GMT Games, julio de 2023



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com